

# La importancia del juego en la enseñanza de una segunda lengua

**Título:** La importancia del juego en la enseñanza de una segunda lengua. **Target:** 1º ESO. **Asignatura/s:** Inglés.  
**Autor/a/es:** María José Ayaso Vilar, Licenciada en Filología Inglesa.

**E**l juego es una actividad muy importante dentro de una clase ya que a la vez que ayuda a aprender, los alumnos se sienten más motivados y útiles. Lo que propongo en este artículo es que nos imaginemos una clase de idiomas cuya base sea el juego.

Para esta actividad he elegido “making sentences”, un juego lingüístico en el que se practican las cuatro destrezas y el famoso juego de “Simon says” que es puramente de acción.

Me parece una buena combinación ya que, por un lado, se practican todas las destrezas que estamos aprendiendo y, por otro, se requiere la acción física de los alumnos que normalmente suele ser una opción muy exitosa en todos los cursos.

Comenzamos la sesión planteándoles a los alumnos el desarrollo de nuestra clase de hoy basada en juegos, ya que es muy importante que ellos sepan desde un primer momento qué actividades se realizarán a lo largo de la clase.

El profesor debe haber recortado de antemano unas cuarenta palabras de revistas o periódicos que tengan cierta relación entre sí (más o menos evidente dependiendo del curso con el que estemos trabajando y su nivel de conocimiento de la segunda lengua). Las palabras deben estar fotocopiadas tantas veces como el número de grupos en que vayamos a dividir la clase (se recomiendan pequeños grupos de 4 a 6 personas).

Cuando la clase esté totalmente organizada y todos sepan cual es el objetivo de este juego se le da un tiempo de unos 7 minutos para que elaboren una frase con el mayor número de palabras posible. Al terminar el tiempo el profesor pregunta a cada equipo el número de palabras que ha conseguido incluir en sus frases; el equipo con mayor número de palabras comienza a decirle al profesor su frase y si ésta es correcta sería el ganador; en el caso contrario, el profesor pediría al siguiente equipo con mayor número de palabras que confirme su combinación y así hasta que se dé con una frase totalmente correcta tanto semántica como gramaticalmente.

Los objetivos de este juego son practicar la pronunciación, ya que los alumnos deben reproducir en voz alta sus secuencias y comunicarse con sus compañeros previamente, puesto que su secuencia debe estar escrita correctamente y con un vocabulario adecuado. Además debe tratarse de una composición coherente.

Los contenidos varían dependiendo de los intereses del profesor; cualquier tema es válido para esta actividad: familia, cine, música, etc. La evaluación de este juego es muy fácil: una vez comprobada la

frase el equipo ganador se haría con el número de puntos como tantas palabras tenga su frase. Por ejemplo, si el resultado fuese: “Tom is playing the guitar”, el equipo ganaría 5 puntos. Este tipo de evaluación motiva a los alumnos para tratar de componer frases con el mayor número de palabras posible.

Una actividad complementaria a ésta sería que con las frases ganadoras de cada turno los alumnos elaboren una especie de cuento o composición. Normalmente esta actividad daría un aire divertido a la clase ya que el resultado sería un cuento sin sentido.

El siguiente juego que vamos a realizar se llama “Simon says”; se trata de un juego de acción muy popular para todas las edades y de todas las épocas.

Lo primero que el profesor debe hacer es organizar la clase, apartando sillas y mesas para dejar el suficiente espacio para la movilidad de los alumnos y dividir la clase en grupos de 5 a 7 personas en caso de ser una clase numerosa. Debemos explicar a los alumnos en qué consiste el juego y la importancia de entender lo que el profesor les pide.

El juego consiste en que el profesor va dando una serie de órdenes que o bien todos los alumnos deben hacer o bien una persona concreta. La clave del juego es que el profesor debe decir “Simon says...” antes de la orden, en caso contrario la orden no debe realizarse. Por ejemplo el profesor dice: Simon says, move around the class! Y todo el mundo se mueve; sin embargo, si el profesor dice: go to the blackboard!, nadie se mueve. Los alumnos que no realicen las acciones correctamente o se equivoquen en las trampas irán quedando eliminados; el último en participar es el ganador de la actividad. Por lo tanto, no existe un sistema de evaluación numérico.

Los objetivos de esta actividad son practicar los imperativos y a su vez vocabulario haciendo las órdenes más o menos difíciles dependiendo del nivel. También se practica la comprensión oral. Los contenidos del juego suelen ser verbos imperativos y material escolar aunque también puedes enfocarlos hacia partes del cuerpo, colores, formas, etc.

Así finalizaría una sesión distinta a las diarias en la que probablemente los alumnos se hayan sentido más motivados a participar por ser presentado en forma de juego. ●